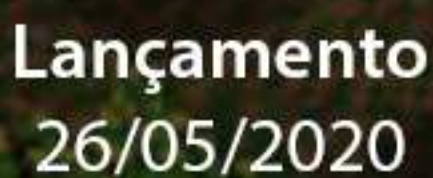
06
06
20

Vale a pena se aventurar no mundo de Minecraft Dungeons?

Sérgio Bernardo
Redação e diagramação

ANÁLISE

Lançamento
26/05/2020

Plataformas
Xbox One | Switch | PS4 | PC

Desenvolvido pela Mojang — hoje um estúdio Xbox —, Minecraft Dungeons é o segundo *spin-off* de uma das franquias mais populares de todos os tempos.

Desta vez, a proposta é criar uma experiência mais atrativa para fãs de jogos de RPG, inspirada em jogos clássicos do subgênero *Dungeon Crawler*.

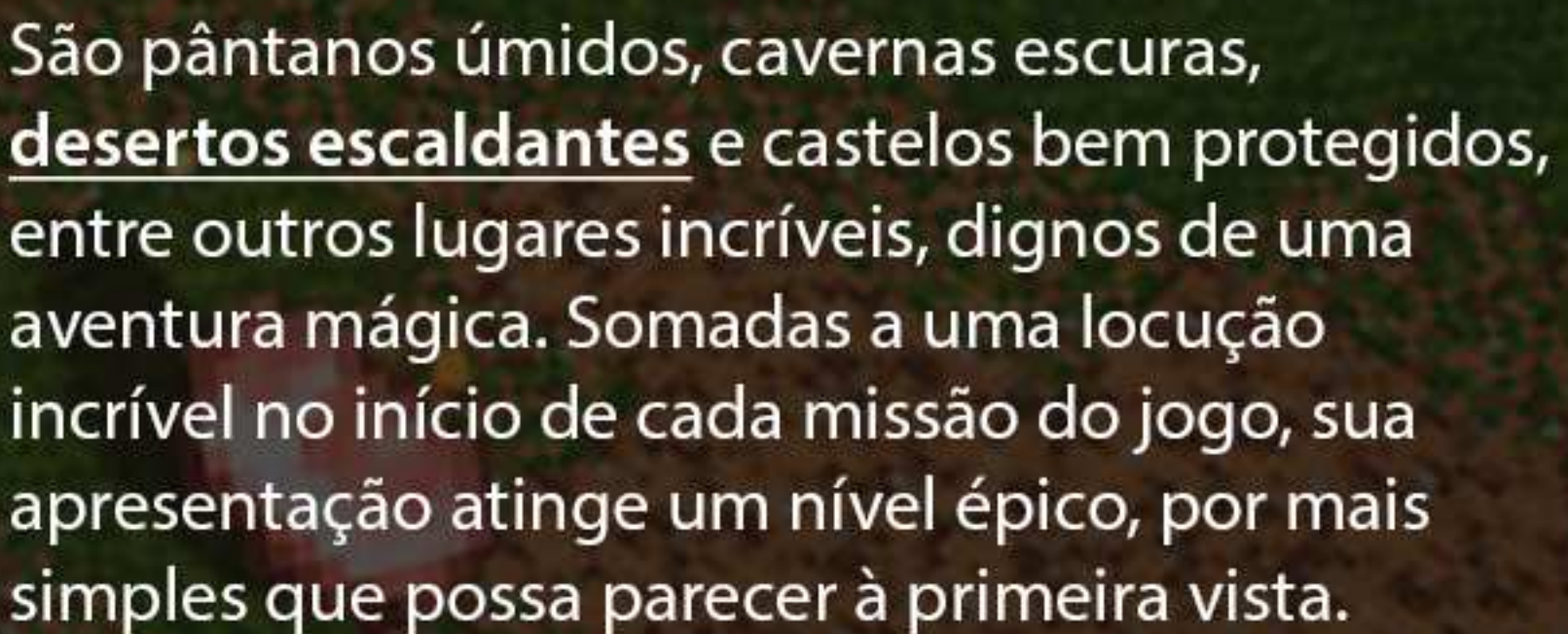
Para quem não está familiarizado, Minecraft Dungeons é um jogo de ação e aventura com foco na exploração de masmorras, florestas e cavernas que possui elementos de RPG, como acúmulo de experiência, níveis, diferentes *skills* (habilidades) e equipamentos.

Aqui, a motivação do jogador é salvar os aldeões que estão sendo atacados, aprisionados e escravizados pelo terrível **Arc-Illager**, um excluído da aldeia que acabou encontrando um poderoso artefato, capaz de controlar monstros e de causar muita destruição.

Um enredo simples, mas que cumpre seu dever, de nos convidar à aventura.

Uma aventura linda, mas apressada

Em Minecraft Dungeons, cada uma das missões conta com um cenário único. Ao longo do jogo, é possível visitar regiões com climas e atmosferas diferentes o tempo todo.

São pântanos úmidos, cavernas escuras, **desertos escaldantes** e castelos bem protegidos, entre outros lugares incríveis, dignos de uma aventura mágica. Somadas a uma locução incrível no início de cada missão do jogo, sua apresentação atinge um nível épico, por mais simples que possa parecer à primeira vista.

É uma pena, porém, que tamanha variedade e cuidado com a apresentação tenham custado a duração e profundidade das missões.

As principais levam em média entre 30 minutos e 1h para serem concluídas na dificuldade normal, mesmo para jogadores curiosos, que visitam cada centímetro explorável de seus mapas. Bifurcações são comuns, mas não costumam ser tão grandes quanto se espera de um jogo assim. Além disso, seus objetivos variam pouco, limitando-se a libertar aldeões e encontrar entradas para locais escondidos, por exemplo.

Por sorte, o mesmo não pode ser dito das missões secundárias, em que é o objetivo é superar desafios para conseguir itens superiores. Em algumas delas, especialmente na dificuldade "Aventureiro", desbloqueada após a conclusão do jogo, é comum levar até 1h30 para vasculhar todos os cantos, superar alguns *puzzles* simples e encontrar uma saída, o que aumenta consideravelmente o fator *replay*.

Se não fossem as missões secundárias secretas — algumas desbloqueáveis antes e outras após a conclusão do jogo —, e o multiplayer online que permite *crossplay* com até 3 amigos, dificilmente haveria razão para retornar após ver os créditos pela primeira vez, o que ocorre em cerca de 7h de aventura. Sim, a campanha principal é extremamente curta.

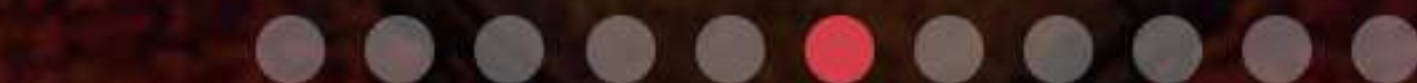
Gameplay simples e viciante

Um dos destaques do jogo, seu combate é bastante fluído e simples de compreender, mas seu domínio exige dedicação. Isso porque, não bastasse a variedade de *skills* e equipamentos que podem ser combinados para trazer vantagens ao jogador, o jogo possui uma mecânica que exige o microgerenciamento de ações.

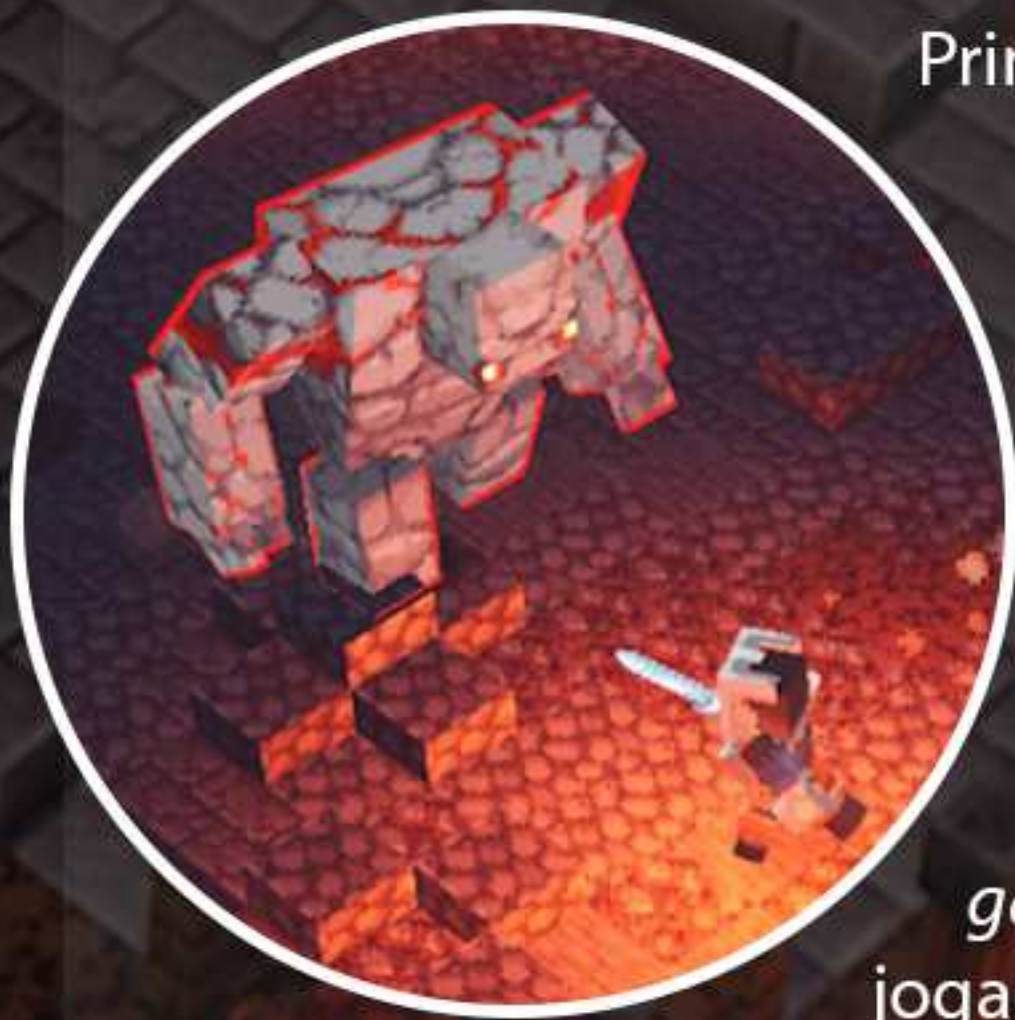
Por padrão, quatro botões são dedicados às ações básicas: ataque primário, ataque secundário, esquiva e uso da poção. Além disso, outros **três slots permitem equipar *skills***, disponíveis aqui por meio de artefatos. Com exceção dos ataques, qualquer ação do personagem, incluindo o uso dos artefatos, precisa de um intervalo para ser realizada sucessivamente. Após usar a esquiva, por exemplo, é necessário aguardar alguns segundos para que seja possível realizá-la uma nova vez. Pode parecer pouco, mas uma pequena escolha pode determinar seu sucesso ou vitória em uma missão.

Para ficar mais forte e aumentar suas chances de derrotar as hordas e os chefões encontrados ao longo do jogo, é preciso subir de nível acumulando experiência, obtida ao derrotar monstros, e melhorar seus equipamentos ao liberar e aprimorar efeitos extras.

A cada avanço de nível, o jogador ganha 1 ponto que pode ser usado para comprar efeitos para armadura ou para as armas, que são chamados encantamentos.

Com eles, é possível liberar efeitos como o **disparo de flechas extras**, aumento de defesa, entre outros. No entanto, cada item pode ter de um a três encantamentos, o que está longe de se comparar às *skill trees* (árvores de habilidades) disponíveis em jogos semelhantes.

Dificuldade na medida certa

Outra questão que merece destaque é que, mesmo jogando sozinho, o jogo tem uma dificuldade bem equilibrada. Com uma boa combinação de ataques corpo a corpo e à distância, é possível terminá-lo sem precisar recorrer à ajuda de amigos no modo cooperativo.

Quem já jogou outros jogos online com foco em *multiplayer PVE* (jogadores versus ambiente), como Destiny ou Metroid Prime: Federation Force, vai entender a importância disso.

Algumas batalhas exigirão um pouco mais de paciência, já que três mortes bastam para que um *game over* leve o jogador de volta ao acampamento. Mas nada que um bom planejamento e a experimentação de novas combinações de *skills* e equipamentos não possam resolver. De qualquer forma, além da dificuldade normal, o jogo oferece outras mais fáceis em troca da redução de suas recompensas.

Minecraft + RPG = ?

É compreensível que a Mojang tenha optado por simplificar as mecânicas do jogo a fim de torná-lo mais receptivo aos jogadores mais novos, mas não há como não sentir a falta de outros elementos presentes em jogos do gênero. Aqui, você não encontrará classes pré-definidas, enciclopédia de inimigos e nem mesmo o *crafting* (a construção/melhoria de itens), a característica que define a própria franquia Minecraft. Para que você possa entender melhor a falta que esses recursos fazem, vamos visitá-los um a um.

Classes pré-definidas

Quase um elemento padrão dos jogos de RPG, as classes, como o trio básico composto por guerreiro, mago e arqueiro, apresentam diferentes estilos de jogo, além de equipamentos e *skill trees* únicas. Em Minecraft, porém, é possível usar todo tipo de equipamento e *skill* com qualquer personagem, o que acaba com a necessidade de criar mais de um avatar.

Enciclopédia de inimigos

Muito utilizado para apresentar a história de origem das criaturas presentes em jogos de aventura e RPG, esse item seria ótimo em Minecraft Dungeons para aprofundar nosso conhecimento sobre a franquia e seus icônicos personagens. O que são os Creepers? Por que eles vivem em pântanos ou lugares escuros? Por que eles explodem? São tantas perguntas não respondidas.

Crafting

Tão popular hoje em dia, até mesmo em franquias de ação, como Tomb Raider, essa mecânica simplesmente não deu as caras. Infelizmente, a única forma de conseguir equipamentos e artefatos melhores é encontrando-os em baús e inimigos derrotados durante as missões — o que não acontece assim com tanta frequência — ou comprando-os (randomicamente) com as esmeraldas adquiridas ao longo do jogo dos vendedores que passam a viver em seu acampamento.

Compatibilidade com a Xbox Live

É possível logar em sua conta da Xbox Live por meio do jogo mesmo em outras plataformas. Infelizmente, de acordo com nossos testes com um Nintendo Switch, conquistas realizadas no modo offline não são salvas no console para serem sincronizadas posteriormente com os servidores da Microsoft. Isso quer dizer que, mesmo que você termine o jogo, não desbloqueará conquista alguma quando decidir ficar online caso só tenha jogado offline.

Somente enquanto jogávamos online nossas conquistas eram contabilizadas e adicionadas ao perfil da Xbox Live. E os problemas não param por aí: nossos personagens e progresso também não foram compartilhados entre as plataformas, o que significa que, caso comece a jogar em um Nintendo Switch e depois queira jogar no Xbox One, você terá que começar do zero. Ao tentar logar nas duas plataformas simultaneamente com a mesma conta, uma notificação informa que o jogo já está aberto em outro console e não pode ser iniciado.

Com isso, a única vantagem de logar na Xbox Live é que você pode ter acesso à sua lista de amigos Xbox e jogar com eles via *crossplay*.

J!

Avaliação

Minecraft Dungeons é um jogo muito divertido, mas tinha potencial para ser incrível. Sua curta duração e pouca diversificação de objetivos nas missões, assim como a falta de mecânicas comuns, quase que obrigatórias no gênero, deixarão jogadores mais experientes ou exigentes com um gostinho de "quero mais". Os novatos, por outro lado, encontrarão nele a forma perfeita de ingressar no mundo dos *Dungeon Crawlers*.

Com duas expansões já programadas, esperamos que o jogo cresça e, se possível, receba atualizações que introduzam melhorias, como missões diárias, recursos ou mecânicas que aumentem seu fator replay. Da maneira que se encontra, temos uma boa fundação para uma nova série de jogos, porém sua indicação é válida apenas para jogadores que desejam explorar outros gêneros, para apaixonados por aventuras que suportem os problemas apontados ou para os verdadeiros fãs da franquia.

Nota

www.revistajogue.com

J!

Confira outros artigos que você pode gostar:

Red Dead Redemption 2: saiba como iniciar sua caça aos animais lendários

Neste guia, aprenda a caçar animais lendários para criar amuletos, talismãs e roupas únicas!

QUERO BAIXAR

Pokémon Sword e Shield: saiba como criar Pokémon competitivos

Com nosso guia completo, aprenda tudo o que é preciso saber sobre *IVs*, *EVs*, *Natures*, *Breeding* e mais!

QUERO BAIXAR

Revista **JOGUE**

Gostou do nosso trabalho?

Apoie-nos e ganhe recompensas exclusivas todos os meses!

EU QUERO APOIAR